

BERPIKIR PERANCANGAN

DESIGN THINKING

WEEK 2

DESIGN:

DESIGN AS DYNAMIC ACTIVITY

DESIGN AND DESIGNERS

ARCHITECT AND DESIGNER

BERPIKIR PERANCANGAN

DESIGN THINKING

**Apakah yang dimaksud
dengan ‘disain’?**

BERPIKIR PERANCANGAN

DESIGN THINKING

- ▶ Lakukan 'role play', pilih setiap regu 'profesi' tertentu yang berkaitan dengan 'disain' tetapi bukan arsitek!
- ▶ Diskusikan 'definisi disain' menurut anda!
- ▶ Apa beda antara 'mendisain' dan 'membuat'?
- ▶ Apakah mempunyai definisi disain yang sama untuk tiap profesi?
- ▶ Adakah aspek-aspek yang sama?

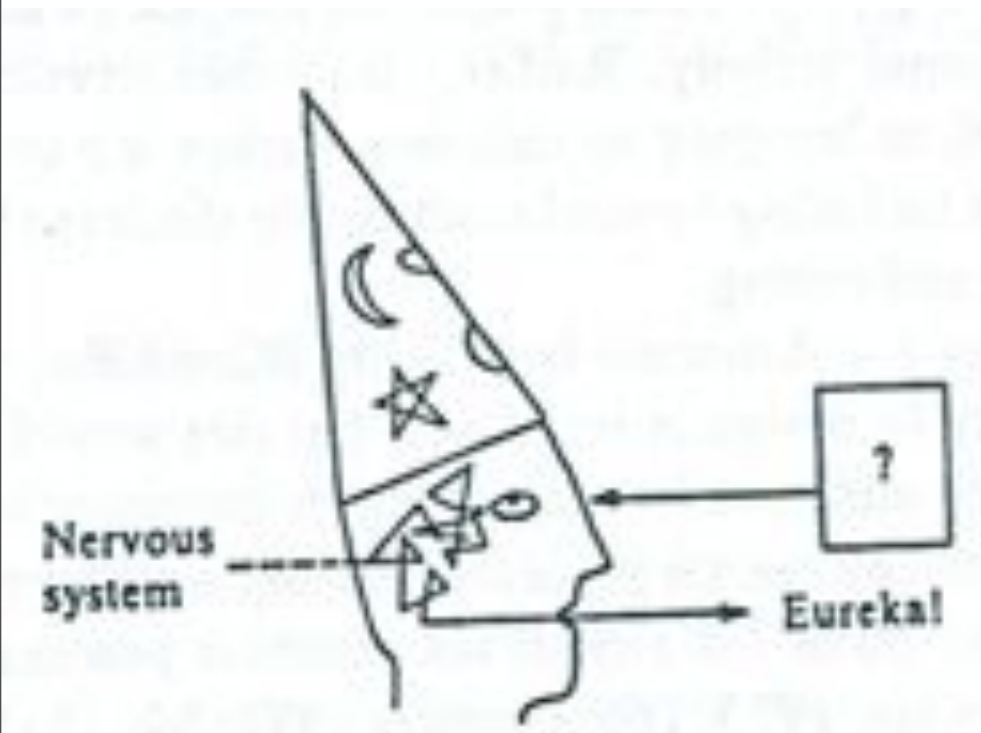
DISAIN?

WHAT IS DESIGN?

DISAIN?

WHAT IS DESIGN?

Mempunyai tiga elemen aktifitas:



- ▶ **IMAGING:** “go beyond the information given,” pengetahuan subjektif, sebuah gambaran mental sangat umum (kadang *fuzzy*).
- ▶ **PRESENTING:** sketsa, model, foto dan lain-lain.
- ▶ **TESTING:** *assesment*, pembuktian, kritik, judgement, perbandingan, refleksi, kajian, konfrontasi dll.



Konflik

DISAIN?

WHAT IS DESIGN?

Mempunyai dua set informasi

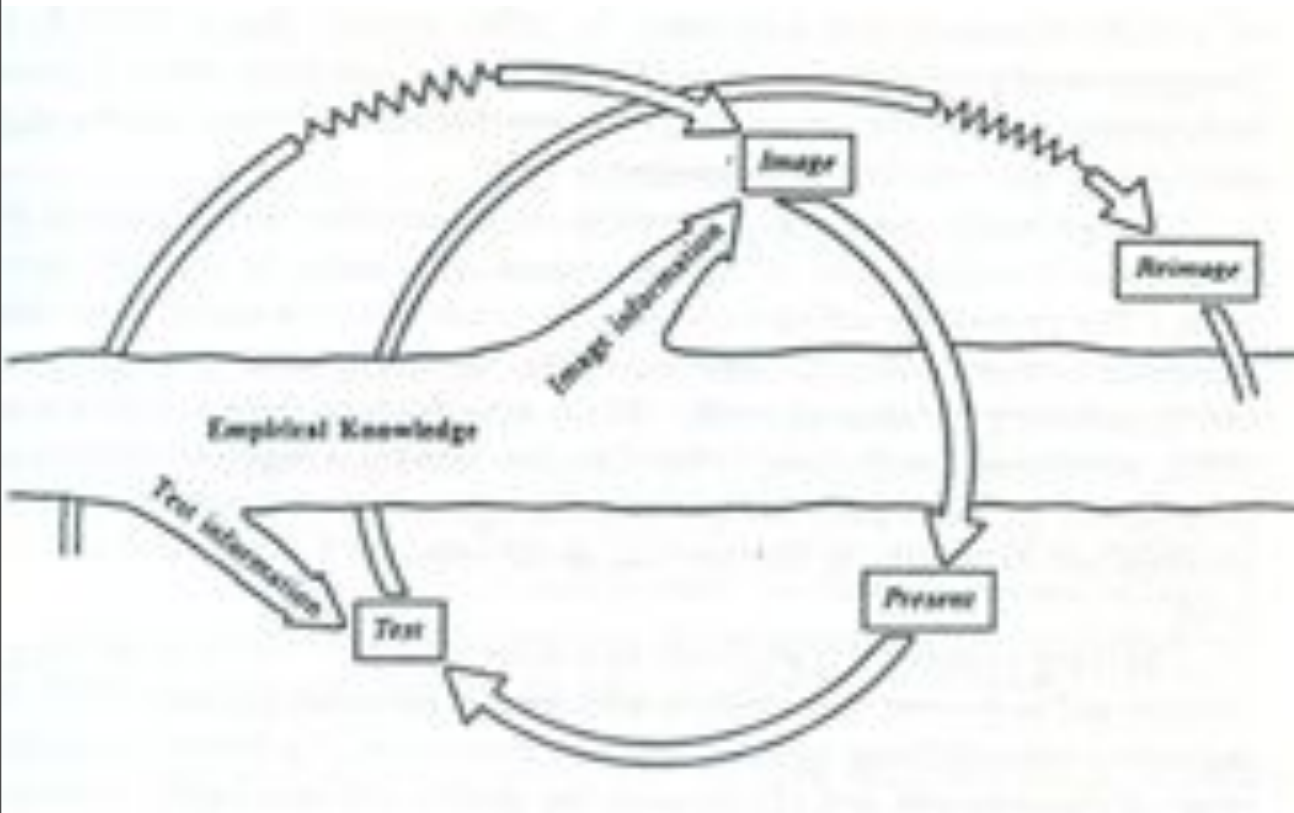


IMAGE INFORMATION

yang memberi gambaran dan pengertian umum dari isu dan ide yang penting dan terkait.

TEST INFORMATION:

sebagai bagian dari evaluasi bagian mana yang bagus atau buruk dari disain yang diajukan.



Mencari rekonsiliasi

Hasil akhir yang selalu berubah

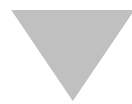
disainer cenderung selalu memodifikasi prediksi dari hasil akhir sebagai respon dari informasi baru dan ide baru. Proses Disain adalah serial dari pergeseran konsep atau lompatan-lompatan kreatif.



Mengandung lompatan kreatif

Hasil akhir yang selalu berubah

disainer cenderung selalu memodifikasi prediksi dari hasil akhir sebagai respon dari informasi baru dan ide baru. Proses Disain adalah serial dari pergeseran konsep atau lompatan-lompatan kreatif.



Mengandung metoda yang sistematif

DISAIN?

WHAT IS DESIGN?

Menuju ranah ‘respon yang dapat diterima’

disainer bertujuan untuk mencapai satu respon yang dapat diterima (acceptable response) dalam kisaran solusi yang mungkin (dalam *acceptable and quality criteria*).

Ini dapat dicapai dengan “seberapa baik produk disain itu diadaptasikan dengan lingkungan” (*contextual responsiveness*) dan “seberapa koheren disain itu sebagai bagian dari yang lain” (*internal coherence*).

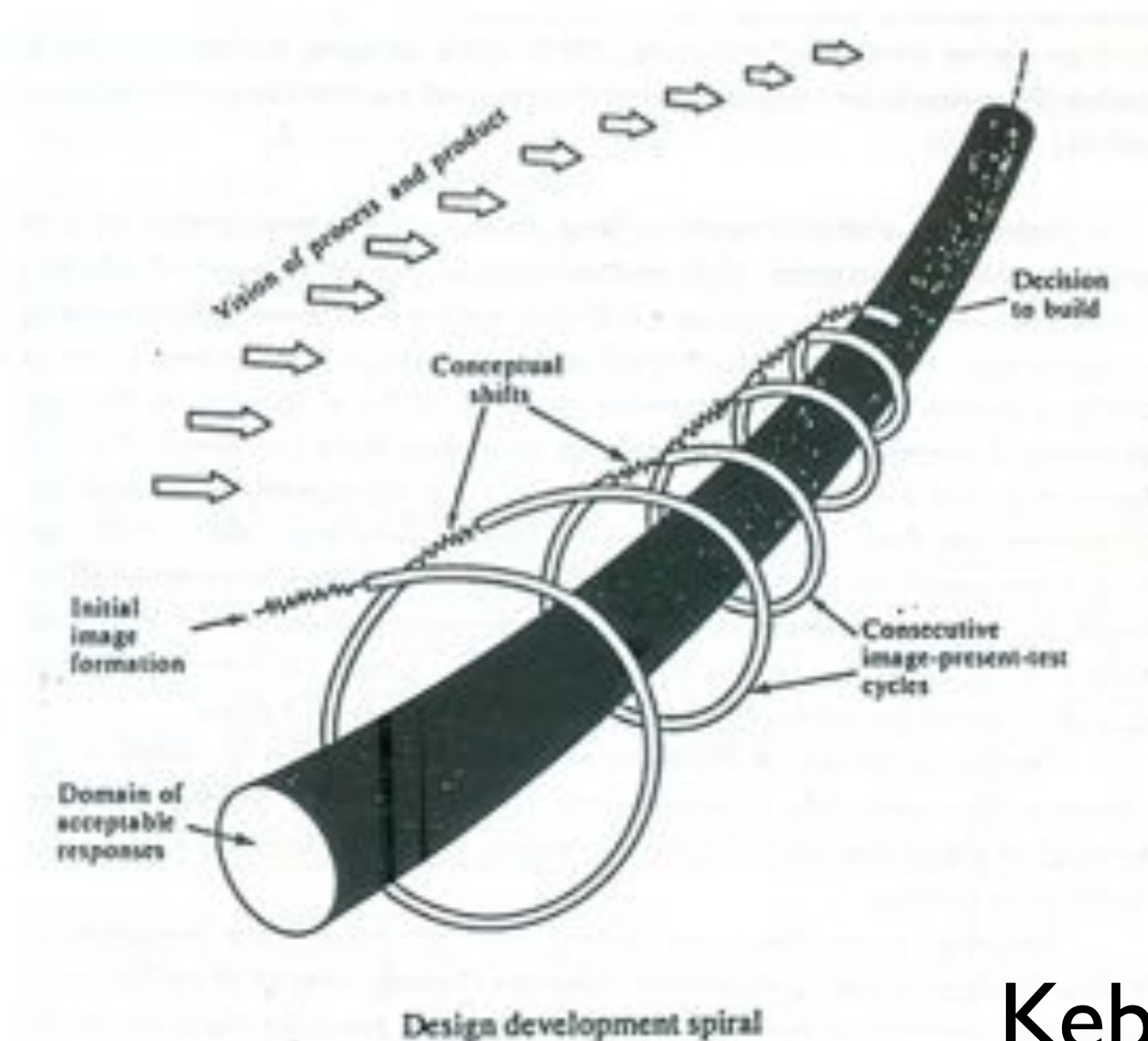


Mengandung metoda yang sistematif

DISAIN?

WHAT IS DESIGN?

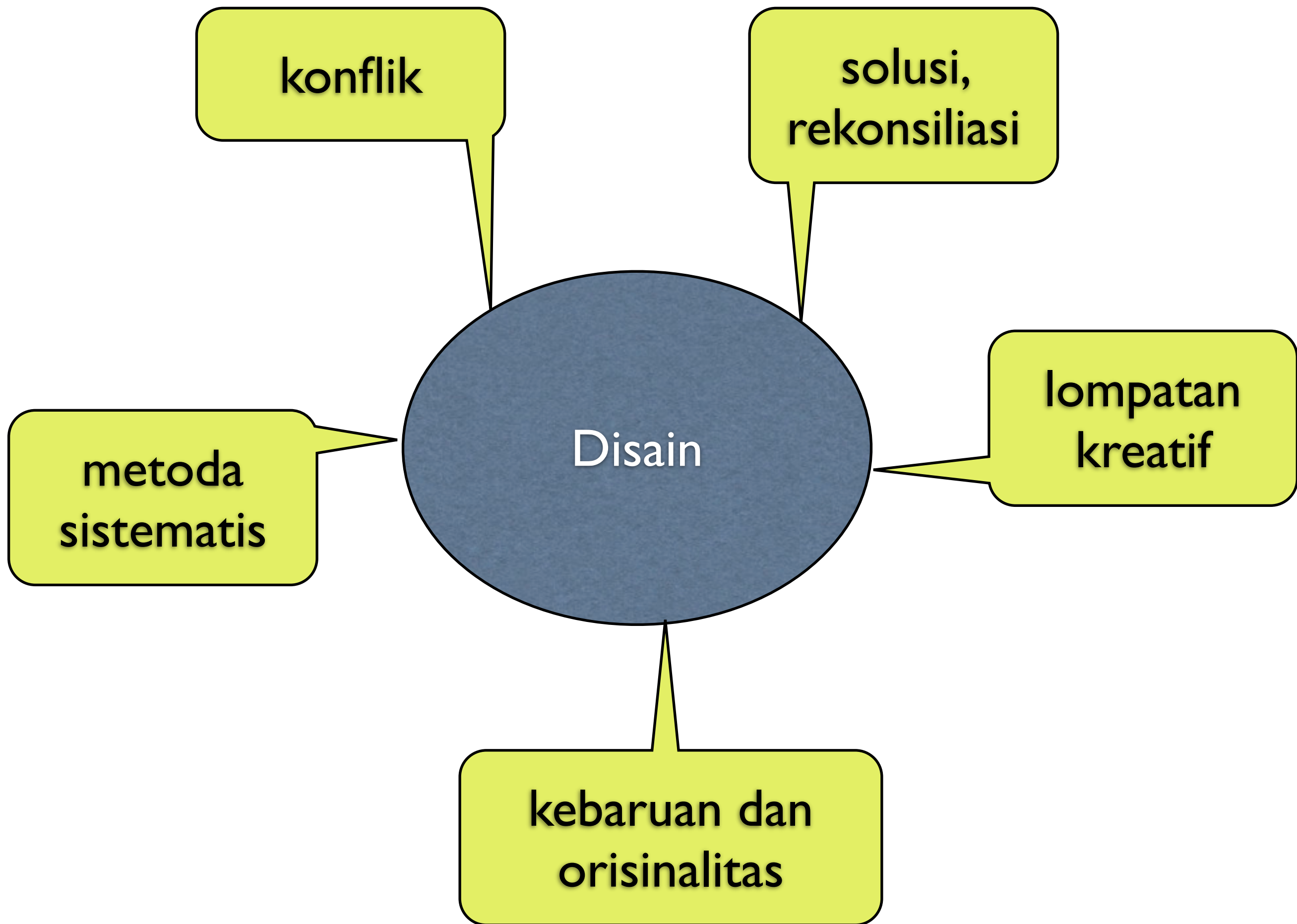
Siklus spiral dan terus menerus dan berulang



pergeseran konsep dan pengembangan desain timbul sebagai sebuah hasil dari tiga aktifitas elementer (imaging, presenting, testing) yang berulang dan iteratif.



Kebaruan dan orisinal



BERPIKIR PERANCANGAN

DESIGN THINKING

**Apa yang dimaksud dengan
‘metoda disain’?**

METODA DISAIN?

WHAT IS DESIGN METHOD?

- > **Metoda kreatif:** berusaha untuk mempertinggi aliran idea dengan menyingkirkan blokade / pembatas mental bagi kreatifitas atau dengan melebarkan area pencarian solusi
- > **Metoda rasional:** menyokong pada pendekatan yang lebih sistematis seperti melebarkan area pencarian solusi, memfasilitasi team work dan *group decision making*, tetapi bukan berarti oposisi terhadap metoda kreatif. Metoda ini **mengeksternalisasi** apa yang ada di pikiran dan **memformalisasi** prosesnya

METODA KREATIF

CREATIVE METHOD

- > **Brainstorming**
- > **Sinektik (berpikir analogis):** analogi langsung, personal, simbolik, fantasi)
- > Melebarkan area pencarian: transformasi, random input, ajukan pertanyaan mengapa?, counter planning / dialektik

METODA KREATIF

CREATIVE METHOD

sangat terkait dengan ‘proses kreatif’:

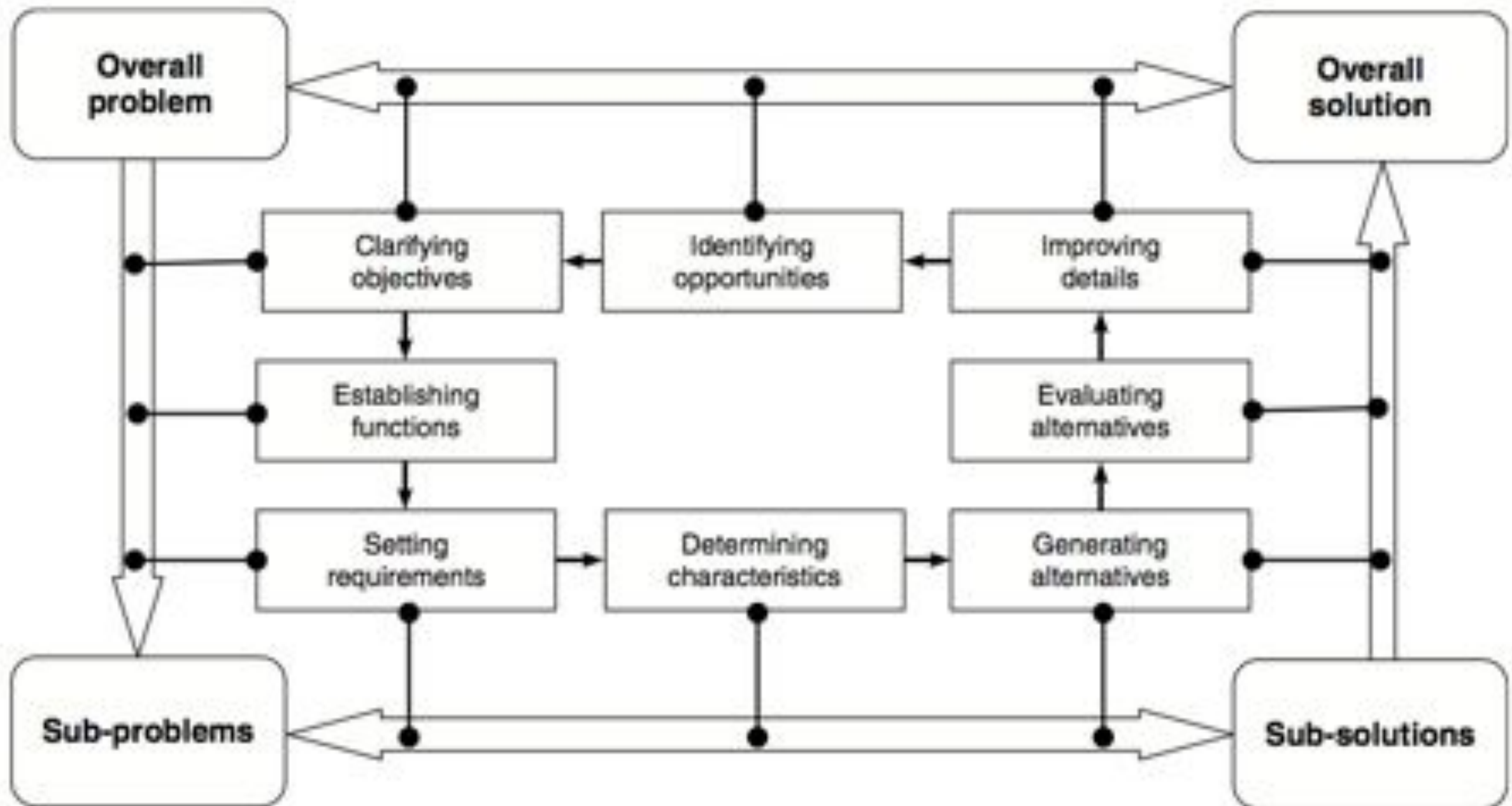
> ‘pencerahan yang mendadak’

> ada ‘pola’:



METODA RASIONAL

RATIONAL METHOD



REFERENSI UTAMA

REFERENCE

Cross, Nigel (2008) *Engineering Design Methods*, John Wiley&Sons, 4th edition

Zeisel, John (1981) *Inquiry by Design*. California. Brooks/Cole Publishing Company.